



WIPEOUT® 2048 - MANUEL





AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ / ÉPILEPSIE / CRISES

Certaines personnes, qui sont sensibles aux lumières clignotantes ou vacillantes ou encore aux motifs géométriques, peuvent présenter des symptômes épileptiques ou faire une crise lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo. Ces symptômes peuvent apparaître chez les personnes ne présentant aucun antécédent épileptique. Si vous ou quelqu'un de votre famille êtes sujet à l'épilepsie ou à des crises quelconques, consultez votre médecin avant de commencer à jouer.

CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

• vertige • troubles de la vision • clignements d'yeux ou contractions musculaires • désorientation • perte de connaissance • saisies • mouvements involontaires ou convulsions

RECOMMENCEZ À JOUER QUE SUR APPROBATION DE VOTRE MÉDECIN.

Utilisation des jeux vidéo afin d'éviter le risque de crise

- Jouez toujours dans un endroit bien éclairé et à distance suffisante de l'écran (écran tactile).
- Évitez toute utilisation prolongée du système PlayStation®Vita. Faites une pause de 15 minutes toutes les heures.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.

Évitez immédiatement de jouer si vous présentez l'un des symptômes suivants : étourdissement, nausée ou toute sensation analogue au mal des transports, gêne ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou toute autre partie du corps. Si cet état persiste, consultez un médecin.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION - PARTIE 1

- Gardez la carte de jeu hors de la portée des jeunes enfants pour prévenir une ingestion accidentelle.

Cette carte de jeu doit être utilisée uniquement avec le système PlayStation®Vita.

Utiliser cette carte de jeu avec un autre appareil peut endommager l'appareil ou la carte de jeu.

- Ne touchez pas les connexions de la carte de jeu avec les mains ou des objets métalliques.
- Empêchez la carte de jeu d'entrer en contact avec des liquides. Ne pas plier ni faire tomber la carte de jeu ni l'exposer à un impact physique important.
- La carte de jeu ne doit jamais être désassemblée ou modifiée.



PRÉCAUTIONS D'UTILISATION - PARTIE 2

- N'utilisez pas et ne rangez pas la carte de jeu dans les endroits suivants ou dans les conditions suivantes :
- Dans une voiture avec les fenêtres fermées (particulièrement en été)/dans la lumière directe du soleil/près de sources de chaleur.
- Dans des environnements très humides ou corrosifs.
- Assurez-vous d'insérer la carte de jeu dans le bon sens.
- Les données sur la carte de jeu peuvent être perdues ou corrompues dans les situations suivantes :
- Si la carte de jeu est retirée du système ou si le système est éteint pendant que des données sont lues ou enregistrées sur la

Si, pour quelque raison que ce soit, une perte ou une corruption de données survient, il est impossible de récupérer les données. Il est recommandé de sauvegarder les données régulièrement. Sony Computer Entertainment Inc. et ses filiales et sociétés affiliées ne seront pas responsables pour des dommages ou une blessure dans le cas d'une perte ou corruption de données.



FCC et IC AVIS - PARTE 1

- **Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC.**

Son opération est sous réserve des deux conditions suivantes:

- (1) cet appareil ne peut pas causer d'interférence préjudiciable, et
- (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, incluant une interférence qui pourrait causer un fonctionnement irrégulier

- Cet appareil a été testé et il a été déterminé qu'il se conforme aux normes pour un appareil numérique de classe B, conformément à la partie 15 des règles FCC. Ces normes sont établies afin d'offrir une protection raisonnable contre une possibilité d'interférence préjudiciable dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise, et peut émettre une énergie radioélectrique et, s'il n'est pas installé ou utilisé selon les instructions, peut causer une interférence préjudiciable aux radiocommunications.

FCC et IC NOTICE - PART 2

- Cependant, il est impossible de garantir qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation donnée. Si cet appareil cause une interférence préjudiciable à la réception radio ou télévisuelle ce qui peut être déterminé en allumant ou en éteignant l'appareil, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger l'interférence en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :
- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Éloigner l'appareil du récepteur.
- Brancher l'appareil sur un autre circuit que celui où le récepteur est branché.
- Demander de l'aide au détaillant ou à un technicien radio/télévision spécialisé.

Tout changement ou modification n'étant pas expressément approuvé dans ce manuel pourrait annuler votre droit d'utiliser cet appareil.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.



WIPEOUT® 2048



Prologue

Nous sommes en 2048. Il y a dix ans, Pierre Belmondo a bouleversé la science en présentant le tout premier générateur antigravité. Cette création révolutionnaire ne se contentait pas de créer de nouvelles lois, elle remettait en cause presque quatre siècles de certitudes.

Ce jour-là, sous la chaleur écrasante du Nevada, la science-fiction était devenue réalité. Belmondo avait non seulement défié les dieux, mais en un instant, il avait aussi réinventé la physique.



WIPEOUT® 2048



Prologue (suite)

Les courses antigravité sont nées peu après, et aujourd'hui, elles vont pour la première fois donner lieu à une compétition officielle : le Championnat de course antigravité (C.C.A.) organisé par Pir-Hana, une jeune entreprise technologique. Cinq écuries en quête de gloire s'apprêtent à se lancer sur les circuits de Nova State City.

Bienvenue aux origines de la course antigravité.
Bienvenue dans Wipeout®.



ACCUEIL



Icône de l'accueil

Touchez cette icône pour ouvrir le menu d'accueil. Les indicateurs orange vous informent de tout ce que vous avez débloqué dernièrement, comme de nouveaux vaisseaux.



Menu d'accueil

Ce menu vous permet d'accéder à la sélection d'écurie ou de vaisseau, à la communauté, à votre profil, aux options et aux bonus.



ACCUEIL



Sélection de l'écurie et du vaisseau

Touchez ce bouton pour voir votre vaisseau ou en changer.

L'indicateur orange vous indique si de nouveaux vaisseaux sont disponibles.



Menu Communauté

Affichez le menu Communauté pour découvrir les dernières nouvelles et voir si vos amis sont en ligne.



ACCUEIL



Écran du profil

Votre profil comprend votre rang et vos statistiques. Touchez l'icône dans le coin supérieur droit de l'écran principal pour accéder directement à cette section.



Options

Vous pouvez régler les paramètres du jeu à partir de ce menu.





ACCUEIL



Bonus

Ce menu comprend entre autres des initiations et les crédits du jeu.





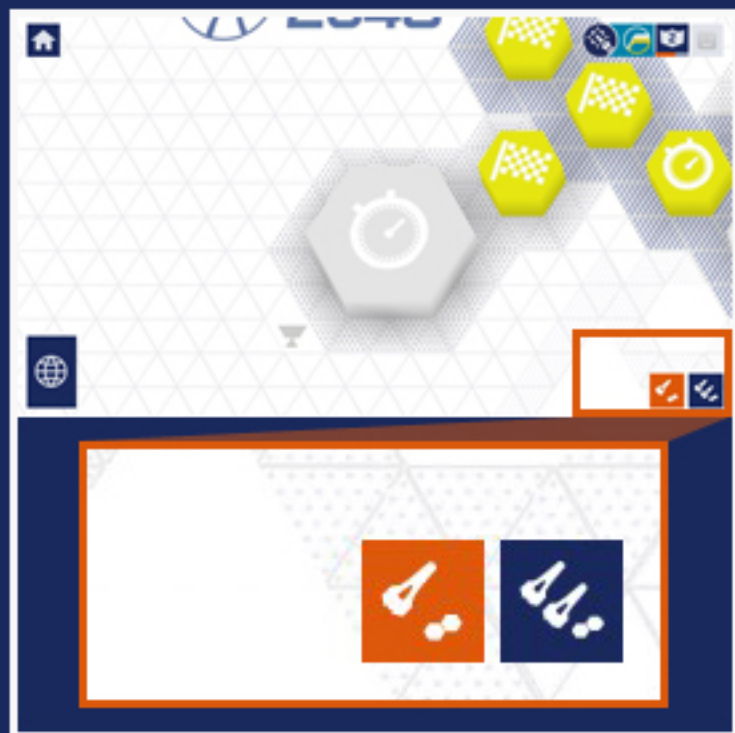
PROFIL



Touchez cette option pour accéder aux informations contenues dans votre profil, dont votre rang et vos statistiques.



MENU DES MODES



Touchez cette icône pour accéder aux différents modes de jeu solo et multijoueur.



SOLO



Campagne

La campagne solo de WipEout® 2048 se déroule au fil des trois premières années de la course antigravité, de 2048 à 2050.

Les épreuves de campagne ont deux types de cibles : Passe (il vous suffit de terminer l'épreuve) et Passe élite (un objectif beaucoup plus difficile à réaliser). Les critères du Passe élite ne seront indiqués qu'après avoir réussi la cible Passe, sauf si vous les remplissez du premier coup par hasard.



CIBLES SOLO

Obtenez des Passes et des Passes élite pour gagner de l'XP.



XP du Passe

Le Passe vaut 10 000 XP.



XP du Passe élite

Le Passe élite vous rapporte 10 000 XP si vous l'obtenez après avoir réussi le premier Passe, et 20 000 XP si vous le décrochez directement.



ÉPREUVES SOLO



Épreuves de course

Le mode classique de WipEout®. Utilisez tous les moyens à votre disposition pour franchir la ligne d'arrivée en premier.



Épreuves de combat

Le but de ces épreuves est d'endommager et de détruire un maximum de vaisseaux adverses.
Feu à volonté !



ÉPREUVES SOLO



Épreuves de zone

Ces épreuves poussent vos talents de pilote à l'extrême. Inutile d'accélérer, concentrez-vous sur la direction pour tenir le plus longtemps possible.



Contre-la-montre

Dans ces épreuves, seul le chrono compte. Terminez avant la fin du temps imparti pour gagner.





ÉPREUVES SOLO



Défis prototypes

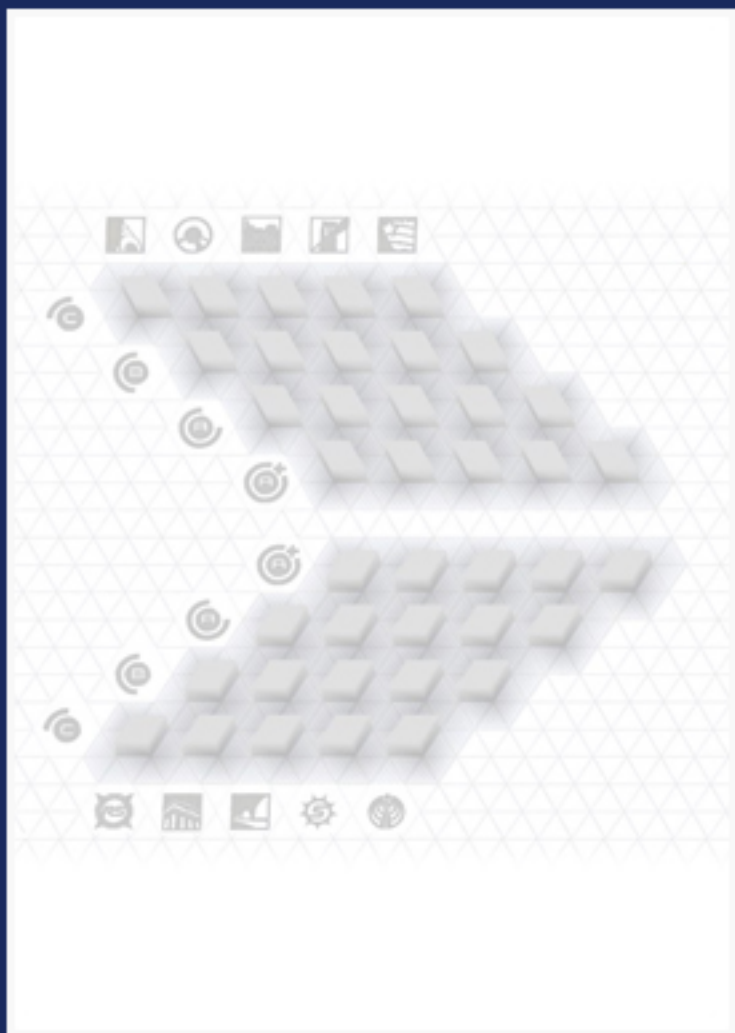
Chacune des cinq écuries possède un prototype. Ces vaisseaux sont difficiles à piloter, mais ils excellent dans leur domaine de prédilection. Pour utiliser un prototype, vous devez d'abord débloquent et remporter le Défi prototype correspondant.

Le premier Défi prototype est disponible au rang 10, et le dernier au rang 50.

Ces épreuves sont cachées et vous devrez les chercher en touchant la carte après les avoir débloquées. Vous trouverez des indices à l'écran de sélection des épreuves solo.



ÉPREUVES SOLO



Tours rapides

Dans ces épreuves, le chrono repart à zéro à chaque fois que vous passez la ligne d'arrivée. Comparez vos temps à ceux de vos amis et de la communauté Wipeout® grâce aux classements en ligne et découvrez le pilote le plus rapide. Une sélection de Tours rapides standard est débloquée lorsque vous terminez chaque finale de saison solo. Pour accéder aux Tours rapides de Classe A+, vous devez terminer la campagne solo et atteindre le rang 15. Mettez le jeu en pause pour voir les options des vaisseaux fantômes.



ÉPREUVES SOLO



Défis A+

Ces courses à la vitesse faramineuse sont réservées aux pilotes chevronnés.

Vous n'auriez aucune chance si vous les tentiez trop tôt, c'est pourquoi elles ne se débloquent qu'à partir du rang 41.

Ces épreuves sont cachées et vous devrez les chercher en touchant la carte après les avoir débloquentes. Vous trouverez des indices à l'écran de sélection des épreuves solo.



MULTIJOUEUR



Pour jouer à la campagne multijoueur, vous avez besoin d'un compte PlayStation®Network et d'une connexion à Internet. Pour en savoir plus, consultez le mode d'emploi de votre système.



MULTIJOUEUR



Campagne

Dans la campagne multijoueur, vous progressez en remplissant des objectifs. Plutôt que des épreuves, les nœuds formant la campagne sont des séries d'objectifs qui peuvent être réalisés sur n'importe quel circuit, dans n'importe quelle épreuve multijoueur. Terminez les 20 niveaux de la campagne multijoueur en débloquent de nouveaux objectifs à mesure que vous en accomplissez.

Un minimum de 4 joueurs est nécessaire pour une épreuve multijoueur.



MULTIJOUEUR



Difficulté des objectifs

Chaque nœud comprend une cible Passe et une cible Passe élite, mais contrairement au mode solo, les deux cibles sont visibles dès le départ.



OBJECTIFS MULTIJOUEUR



Passe

La cible Passe est la plus facile à atteindre. Elle vous rapporte 10 000 XP.



Passe élite

Le Passe élite vous rapporte 10 000 XP si vous l'obtenez après avoir réussi le premier Passe, et 20 000 XP si vous le décrochez directement.



ÉPREUVES MULTIJOUEUR



Épreuves de course

Le mode classique de WipEout®. Utilisez tous les moyens à votre disposition pour franchir la ligne d'arrivée en premier.

N'oubliez pas votre objectif !



Épreuves de combat

Le but de ces épreuves est d'endommager et de détruire un maximum de vaisseaux adverses.

Attaquez à volonté, mais n'oubliez pas votre objectif. L'absorption n'est pas autorisée dans les épreuves de combat multijoueur.



MULTIJOUEUR



Player Photos

Avant chaque épreuve multijoueur, vous avez la possibilité de prendre une photo, qui sera ensuite utilisée en course et sur le podium. Patientez un instant pour passer cet écran (ou utilisez l'icône "X") sans prendre de photo, ou utilisez l'icône "appareil photo" pour prendre une photo.

Si vous ne prenez pas de photo, vous ne pourrez ni envoyer ni recevoir les photos des joueurs pour l'épreuve.



MULTIJOUEUR



Ad-Hoc

Sélectionnez cette option dans le menu des modes pour jouer à des parties multijoueur hors ligne avec des joueurs à proximité.





MULTIJOUEUR



Cross-Play

Choisissez cette option dans le menu Mode de jeu pour disputer des parties multijoueur cross-play contre des joueurs à la fois sur PlayStation®Vita et sur PlayStation®3.



ÉCURIES ET VAISSEAU



Écuries

WipEout® 2048 comprend 5 écuries :

Auricom
AG Systems
Feisar
Pir-Hana
Qirex

Chaque écurie dispose de 3 vaisseaux principaux :
Vitesse, Mobilité et
Combat.



ÉCURIES ET VAISSEAUX



AURICOM
RESEARCH

AURICOM

Dirigée par Delia Flaubert, ancienne employée d'AG Systems, cette écurie américaine a trois atouts de taille : le pilote japonais Arial Tetsuo, la talentueuse et intrépide Anastasia Cherovski, et B.J., un ancien pilote de chasse qui s'est reconverti dans les courses antigravité.



ÉCURIES ET VAISSEAUX



AURICOM (suite)

Auricom vise l'excellence dans cette nouvelle discipline sportive et pour ce tout premier Championnat de course antigravité, son rival principal est Qirex Industries, sous la direction d'un ancien collègue, Holst McQueen. La compétition sera serrée, mais Auricom a tout ce qu'il faut pour l'emporter.



ÉCURIES ET VAISSEAUX



AG SYSTEMS

AG Systems était à l'origine la branche commerciale de la Fondation européenne pour la recherche antigravité. Basée principalement au Japon, la société est formée d'une majorité de chercheurs japonais, malgré son héritage européen.



ÉCURIES ET VAISSEAUX



AG SYSTEMS (suite)

Sous l'égide du pionnier de l'antigravité, Pierre Belmondo, les pilotes d'AG Systems comprennent John Dekka, Daniel Chang et Nana San. Avec cette équipe de choc et ses vaisseaux ultra performants, AG Systems se présente comme un concurrent majeur dans ce championnat et semble prêt à dominer les circuits de Nova State City.



ÉCURIES ET VAISSEAUX



FEISAR

L'écurie Feisar a été établie sous le contrôle de la Fondation européenne de la recherche anti-gravité après l'acquisition d'AG Systems par le Japon. Elle est gérée par un conglomérat de nations européennes et comprend de multiples bases opérationnelles, situées dans douze territoires différents.



ÉCURIES ET VAISSEAUX



FEISAR (suite)

Toujours en mouvement, l'équipe Feisar passe jusqu'à trois semaines dans chaque base avec ses pilotes, qui comprennent l'Anglais Paul Jackson, la Française Sophia de la Rent et la Japonaise Ami Nakajima. Même si la société n'a pas réussi à recruter Pierre Belmondo, toujours fidèle à AG Systems, elle compte tout de même plusieurs techniciens talentueux venant de cette même société.



ÉCURIES ET VAISSEAUX



PIR-HANA

Le moins qu'on puisse dire, c'est que l'écurie Pir-Hana fait parler d'elle. Ses origines sont plus obscures que celles des autres écuries et la véritable raison de sa participation au C.C.A. est toujours sujette à débat. Les rumeurs parlent de relations avec l'armée et d'autres sports concurrents. Quoiqu'il en soit, personne ne peut remettre en cause sa contribution aux courses antigravité.



ÉCURIES ET VAISSEAUX



PIR-HANA (suite)

En plus d'avoir fondé la Fédération antigravité (F.A.) et organisé le Championnat de course antigravité (C.C.A.) de 2048, Pir-Hana a également fourni les aérofreins utilisés sur les circuits de Nova State City. C'est même l'origine de son slogan : "le seul moyen de s'arrêter".



ÉCURIES ET VAISSEAUX



QIREX

La société Qirex a été établie en Russie au début du 21^e siècle. Après ses débuts dans les courses antigravité, elle a été contactée par Holst McQueen, ancien employé d'AG Systems.



ÉCURIES ET VAISSEAUX



QIREX (suite)

Devenu directeur général, McQueen est considéré comme un opportuniste par ses anciens collègues. Il a saisi l'occasion de former sa propre équipe juste après avoir découvert que sa plus grande rivale, Delia Flaubert, avait créé Auricom Research. Ses pilotes comprennent Arian Tetsuo, la sœur jumelle d'Arial Tetsuo d'AG Systems, le très talentueux Kel Solaar et Kurlov, vétéran des courses antigravité de rue.



ÉCURIES ET VAISSEAUX



Vaisseaux Vitesse

Les vaisseaux de type Vitesse sont plus rapides que les autres, au détriment de leur protection, équipement et maniabilité.



Vaisseaux Mobilité

Les vaisseaux de type Mobilité sont les plus maniables. Niveau vitesse et puissance, ils sont à mi-chemin entre les vaisseaux Vitesse et Combat.



Vaisseaux Combat

Les vaisseaux de type Combat sont les plus coriaces, avec leur blindage renforcé et leurs armes supplémentaires. Ils perdent cependant en vitesse et en maniabilité.





ÉCURIES ET VAISSEAUX

SELECT TEAM

FEISAR SPEED

Statistique	Valeur
SPEED	8
HANDLING	7
HEALTH	4
FIREPOWER	6

REPLAY UNLOCK ✓

Statistiques

Consultez les statistiques et les capacités des vaisseaux disponibles.

Chaque vaisseau a ses propres points forts et points faibles. Étudiez ces différences pour choisir celui qui convient le mieux à chaque épreuve.



ÉCURIES ET VAISSEAUX



Prototypes

Chaque écurie a un prototype, une version expérimentale de l'un de ses vaisseaux principaux. Ces prototypes ont chacun leur propre spécialité, que ce soit la vitesse, la mobilité ou le combat. Ils ne sont pas encore tout à fait au point, mais ils peuvent tout de même être extrêmement performants aux mains d'un pilote expérimenté. Avant de vous lancer sur la piste à bord de l'un de ces vaisseaux, prenez le temps d'étudier ses capacités.



ÉCURIES ET VAISSEAUX

La plupart des vaisseaux peuvent faire des tonneaux et des déplace-



Tonneau

Appuyez sur GAUCHE-DROITE-GAUCHE ou DROITE-GAUCHE-DROITE dans les airs pour faire un tonneau. Si vous réussissez, vous gagnerez un bonus de vitesse à l'atterrissage et un bonus d'XP.



Déplacement latéral

Le déplacement latéral est idéal pour faire des ajustements de dernière minute. Appuyez vite 2 fois sur les aérofreins pour le réaliser.



ÉLÉMENTS DES CIRCUITS



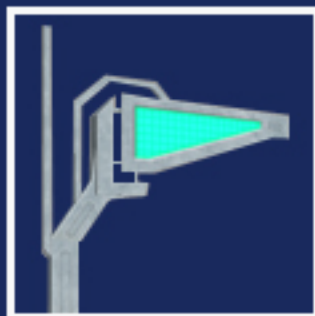
Pavés de vitesse

Les pavés de vitesse ressemblent à des flèches bleues sur le circuit. Passez dessus pour accélérer.



Pavés d'armes

Passez sur les pavés jaunes et verts pour obtenir des armes redoutables ou des bonus utiles.



Bandes magnétiques

Certaines sections du circuit sont magnétisées, permettant aux vaisseaux de passer quel que soit leur angle ou leur orientation.





ÉLÉMENTS DU CIRCUIT

Il y a deux types de pavés d'armes.



Pavés d'armes offensives

Passez sur ces pavés jaunes pour obtenir des armes offensives, comme le canon, les roquettes et le puissant Séisme.



Pavés d'armes défensives

Passez sur ces pavés verts pour obtenir des armes défensives, comme les mines et la Sangsue, ainsi que des systèmes utiles, comme le bouclier et le pilote automatique.



ARMES OFFENSIVES



Canon

Le canon est une arme à cadence de tir rapide qui réduit progressivement l'énergie des vaisseaux adverses.



Missile

Ce missile unique se verrouille sur sa cible et la prend en chasse. Les vaisseaux Combat verrouillent cette arme plus rapidement que les autres vaisseaux.



Plasma

Cette arme à la puissance dévastatrice doit être chargée brièvement après avoir été activée.





ARMES OFFENSIVES



Roquettes

Les roquettes sont moins puissantes que les missiles, mais certains vaisseaux peuvent en tirer plusieurs à la fois pour toucher des cibles multiples. Les vaisseaux Vitesse en possèdent une, les vaisseaux Maniabilité deux et les vaisseaux Combat trois.



Séisme

Le Séisme lance une onde de choc vers l'avant qui endommage et ralentit tous les vaisseaux qu'elle touche. Les vaisseaux Vitesse n'en sont pas équipés.



ARMES DÉFENSIVES



Turbo

Activez le turbo pour déclencher une accélération instantanée. Pensez toujours à vérifier que la route est dégagée avant de l'utiliser.



Bouclier

Activez le bouclier pour être temporairement invulnérable. Les boucliers se déclenchent manuellement, ou automatiquement en cas d'impact d'arme imminent.



Pilote automatique

Quand le pilote automatique est en marche, le vaisseau active son bouclier et suit un itinéraire optimal. Parfait pour faire une petite pause, surtout à grande vitesse.



CLASSES DE VITESSE STANDARD



Classe C

Classe à la vitesse réduite.



Classe B

Classe à la vitesse moyenne.



Classe A

Classe à la vitesse élevée.



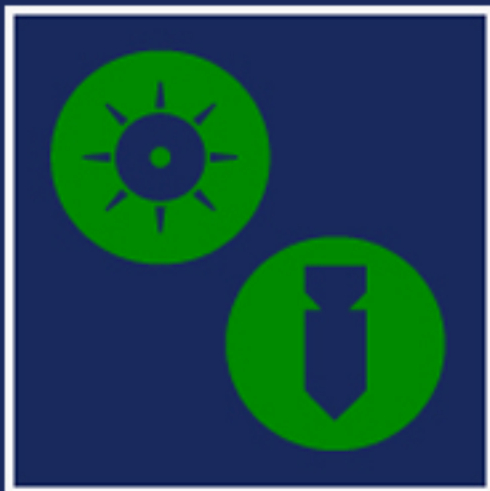


ARMES DÉFENSIVES



Sangsue

Après avoir verrouillé un adversaire, activez la Sangsue pour piéger la cible et transférer son énergie à votre vaisseau. Restez à portée de verrouillage pour utiliser cette arme vampirique le plus longtemps possible. Tant que la Sangsue est active, votre vaisseau est protégé par un bouclier.

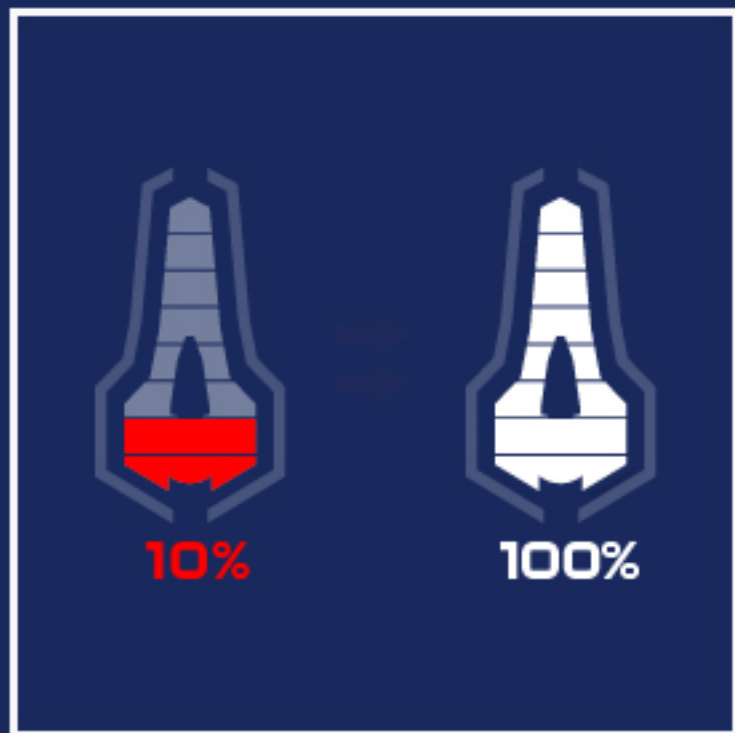


Mines et bombes

Lâchés par l'arrière de votre vaisseau, ces redoutables explosifs endommagent et ralentissent les adversaires, et peuvent aussi vous protéger des armes utilisées contre vous. La plupart des vaisseaux sont équipés de mines, mais seuls les vaisseaux Combat ont des bombes, encore plus puissantes.



ABSORPTION



En plus d'utiliser les armes pour attaquer ou vous défendre, vous pouvez les absorber pour régénérer votre énergie. La quantité d'énergie récupérée dépend du type d'arme.

Après avoir récupéré une arme, c'est à vous de décider s'il vaut mieux l'absorber ou l'utiliser. L'absorption n'est pas nécessaire en Contre-la-montre ou en Tour rapide, et elle est interdite dans les épreuves de zone ou de combat. Vous ne pouvez utiliser cette technique que dans les courses normales et les épreuves de combat solo.



CLASSES DE VITESSE AVANCÉES



Classe A+

Cette classe ultra rapide est réservée aux pilotes expérimentés.

Vous commencerez à débloquer les Défis et Tours rapides de classe A+ après avoir terminé la campagne solo.



Classe Mach

En mode Zone, si votre vaisseau est toujours intact après la zone 29, vous dépasserez la classe A+. Atteignez la zone 40 pour passer en classe Mach.



RANG ET XP



Dans WipEout® 2048, toutes vos actions rapportent de l'XP (toucher des pavés de vitesse, accomplir un objectif multijoueur, etc.). Atteignez des paliers d'XP pour améliorer votre rang et débloquer des vaisseaux ou des épreuves.



COMMUNAUTÉ



Fil de diffusion

Restez en contact avec vos amis et découvrez les dernières nouvelles de la communauté grâce au fil de diffusion. Touchez un article pour accéder à l'épreuve correspondante de la campagne solo. Touchez l'icône de diffusion pour accéder à l'écran Communauté.



Amis

Le nombre d'amis en ligne est affiché à côté de l'icône d'amis. Touchez cette icône pour accéder à l'écran Communauté.



DÉFIS "near"



near

Si vous réussissez un temps excellent lors d'un Tour rapide, vous pouvez créer un Défi "near" en touchant le bouton "near" à l'écran de bilan de la course.

Accédez aux Défis "near" créés par d'autres joueurs à partir du fil de diffusion ou du menu Communauté.

Logiciel sous licence pour les systèmes PlayStation® Vita systems aux Amériques. L'utilisation du PlayStation®Network est soumis aux contrats d'utilisateur et aux politiques de confidentialités décrites sur:

www.us.playstation.com/support/useragreements

LES INTERACTIONS EN LIGNE NE SONT
PAS CLASSÉES PAR L'ESRB

La licence de ce logiciel vous a été accordée par
Sony Computer Entertainment America LLC.

Service consommateur\Ligne d'assistance technique

1-800-345-7669

Si vous avez des questions au sujet de ce produit, visitez le

www.us.playstation.com/support

ou contactez le Service à la clientèle de SCEA au 1-800-345-7669.

Nos représentants sont disponibles du lundi au samedi, de 6:00 à 20:00, et le dimanche de 7:00 à 18:30, heure du Pacifique.

SCEA peut mettre fin à la portion de
ce jeu en ligne à tout moment.

Les droits d'accès Online Pass ne peuvent pas être
transférés une fois que le coupon a été échangé.

Les coupons Online Pass ne peuvent pas être
échangés ou renvoyés contre de l'argent ou un crédit.

INTERACTIONS EN LIGNE NON CLASSIFIÉES PAR L'ESRB

ACCORD UTILISATEUR EN LIGNE

VEUILLEZ PRENDRE CONNAISSANCE DE L'ACCORD UTILISATEUR EN LIGNE DANS SA GLOBALITÉ, PUIS INDICER SI VOUS EN ACCEPTEZ OU NON LES CONDITIONS EN CLIQUANT SUR LA TOUCHE "**ACCEPTER**" OU "**REFUSER**" AU BAS DE L'ÉCRAN. SI VOUS CLIQUEZ SUR LA TOUCHE "REFUSER", VOUS NE POURREZ PAS PROFITER DES FONCTIONNALITÉS EN LIGNE DE CE JEU. SI VOUS SOUHAITEZ RENVoyer LA VERSION PHYSIQUE DE CE JEU, PRENEZ CONTACT AVEC LE SERVICE CONSOMMATEURS SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA LLC ("SCEA") AU 1-800-345-7669 POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES REMBOURSEMENTS ET LES RETOURS. VOUS DEVEZ ÊTRE EN POSSESSION DE LA FACTURE D'ACHAT.

1. **ACCEPTATION DE L'ACCORD.** Cet Accord ne peut être accepté que par un adulte de plus de 18 ans. En cliquant sur "ACCEPTER", vous affirmez être âgé de plus de 18 ans et acceptez cet Accord pour votre propre compte ou pour celui de votre enfant mineur (âgé de moins de 18 ans).

2. **CONCESSION DE LICENCE.** SCEA vous concède une licence limitée et non exclusive pour utiliser le logiciel de jeu, qui inclut les outils de création de contenu généré par l'utilisateur (collectivement, le "Logiciel"), pour votre usage personnel sur un système de loisir interactif PlayStation® uniquement. Cette licence limitée ne vous donne pas le droit de, et vous acceptez de ne pas (i) louer ou céder sous licence le Logiciel, (ii) modifier, adapter, traduire, décompiler ou désassembler le Logiciel, (iii) essayer de créer un code source depuis le code du Logiciel, ou (iv) télécharger du contenu de jeu à d'autres fins que celles de jouer, de créer du contenu généré par l'utilisateur ou de distribuer du contenu généré par l'utilisateur, comme cela est autorisé uniquement en lien avec l'utilisation sous licence de ce jeu. Tous les droits relatifs à l'utilisation du Logiciel ne vous étant pas explicitement accordés sont réservés à SCEA. SCEA se réserve le droit de modifier le contenu du jeu, y compris le contenu généré par l'utilisateur, à tout moment et pour quelque raison que ce soit. Ce Logiciel peut inclure des restrictions de temps et d'utilisation. Pour consulter les restrictions de temps et d'utilisation de ce Logiciel, visitez www.us.playstation.com/support/useragreement.

3. **AUTHENTIFICATION/SERVICE.** SCEA peut recueillir des informations sur le matériel et les logiciels d'un utilisateur pour l'authentification, la protection contre la copie, le blocage du compte, la surveillance/les diagnostics du système, l'application du règlement, la gestion du jeu et d'autres fins. SCEA ne garantit pas le fonctionnement continu des serveurs du jeu et ne saurait être tenu responsable en cas de délai ou de mauvais fonctionnement des serveurs du jeu.

4. **MAINTENANCE ET MISES À JOUR DU SYSTÈME.** Certains jeux ne peuvent pas fonctionner sans la mise à jour du logiciel système de votre système PlayStation (le "Logiciel système"). Le logiciel du jeu pourra vérifier votre système PlayStation afin de déterminer quelle version du Logiciel système est actuellement installée. Si le Logiciel système de votre système PlayStation n'est pas le plus récent, le logiciel du jeu pourra nécessiter que vous mettiez à jour votre Logiciel système avant de pouvoir jouer au jeu. La mise à jour du Logiciel système de votre système PlayStation est susceptible de provoquer une perte de données, de contenu, de fonctionnalités ou d'utilitaires. Il est donc recommandé d'effectuer une copie de sauvegarde des données pouvant être copiées depuis le disque dur de votre système PlayStation avant de procéder à la mise à jour du Logiciel système. Vous trouverez des informations sur la copie de sauvegarde dans le guide de l'utilisateur en ligne du système PlayStation. SCEA n'est pas responsable des pertes de données.

5. **COMPTES UTILISATEUR SÉPARÉS.** Ce jeu pourra vous demander de créer un compte avec un utilisateur, un joueur ou tout autre nom de jeu ("Nom de jeu") et un mot de passe. Vous devrez peut-être aussi sélectionner ou fournir des informations additionnelles pour un profil de jeu. Ces informations pourront être fournies à tout site de tournoi mis en place par SCEA ou ses partenaires en connexion avec ce jeu. Lorsque vous créez un Nom de jeu, choisissez un pseudonyme pour protéger votre identité. Lorsque vous créez un mot de passe, choisissez une combinaison unique de lettres et de chiffres sans lien avec votre Nom de jeu ou toute autre information partagée avec d'autres joueurs au cours d'une partie. Si votre compte est inactif pendant un certain temps, il pourra être désactivé. Si vous avez des questions concernant un compte désactivé, veuillez contacter le service consommateurs SCEA au 1-800-345-7669.

6. COLLECTE ET UTILISATION D'INFORMATIONS. Si vous utilisez les fonctionnalités en ligne de ce jeu, SCEA pourra collecter et enregistrer certaines informations en lien avec votre utilisation de ce jeu et de votre système de loisir interactif PlayStation, et, selon la charte de confidentialité de SCEA et celle régissant PlayStation®Network, partager ces informations avec des tiers. Ces informations peuvent inclure votre identifiant utilisateur (comme votre ID en ligne PlayStation®Network et votre Nom de jeu), vos scores, vos trophées, vos performances, les lieux visités (vos données géolocalisées), votre liste d'amis, l'adresse MAC de votre système, votre adresse IP, et votre utilisation des fonctionnalités du jeu. SCEA pourra collecter, enregistrer et partager d'autres informations par le biais de mises à jour ou de modifications apportées au jeu. En utilisant ce jeu, vous autorisez SCEA à collecter, enregistrer et partager ces informations, et notamment à afficher publiquement votre identifiant utilisateur, le lieu où vous vous trouvez, vos scores, votre classement, vos trophées et d'autres données de jeu.

7. PROTECTION DE L'IDENTITÉ/AUCUNE GARANTIE DE RESPECT DE LA VIE PRIVÉE. Vous reconnaissez que vous n'avez aucune garantie de respect de votre vie privée ou de confidentialité pour toute information, personnelle ou autre, dévoilée par vos soins de façon intentionnelle ou accidentelle. Il est recommandé d'éviter de donner des informations permettant de vous identifier personnellement pendant le chat.

8. COMPORTEMENT EN LIGNE. En jouant, vous acceptez de vous montrer respectueux des autres joueurs et de ne pas vous livrer à des comportements pouvant être considérés comme injurieux ou offensants par les autres joueurs, perturbateurs pour l'expérience de jeu, frauduleux ou illégaux. Ceci inclut, sans s'y limiter :

(a) Harceler ou intimider d'autres joueurs;

(b) Utiliser un langage, choisir un nom d'utilisateur, de personnage, de clan ou d'équipe, ou créer un contenu pouvant être injurieux, obscène ou diffamatoire d'un point de vue racial, ethnique ou religieux;

(c) Choisir pour nom d'utilisateur, de personnage, de clan ou d'équipe un mot, un symbole ou une association de mots et de symboles identiques ou considérablement similaires à un autre personnage, équipe, arme, véhicule ou tout autre élément apparaissant dans le jeu;

- (d) Utiliser du contenu de nature commerciale, comme des publicités, des sollicitations et des promotions pour des biens ou services;
- (e) Se présenter faussement comme un employé de Sony Corporation, SCEA, ou toute autre filiale ou société affiliée;
- (f) Perturber le cours normal du chat;
- (g) Soumettre un faux rapport sur le comportement abusif d'un utilisateur au service consommateurs SCEA;
- (h) Enfreindre toute loi locale, régionale ou nationale;
- (i) Utiliser un code de triche, un appareil de triche, ou tout appareil modifiant le code ou les données du jeu. Vous trouverez une explication détaillée de la politique de SCEA concernant la triche sur www.us.playstation.com/onlinecheating.
- (j) Essayer délibérément de modifier, endommager ou dénaturer le fonctionnement normal de ce jeu, notamment en exploitant le système de classement par la création de "comptes factices".

9. **SIGNALER UN ABUS.** Pour signaler la violation de cet Accord ou pour poser des questions sur un compte bloqué, contactez le service consommateurs SCEA au 1-800-345-7669.
10. **VIOLATIONS DE L'ACCORD.** Si vous enfreignez cet Accord de quelque manière que ce soit, SCEA peut, à sa discrétion et sans préavis, temporairement ou de façon permanente, bloquer votre compte et/ou réinitialiser vos statistiques et/ou vos classements pour ce jeu et tout autre jeu.
11. **CONNEXION INTERNET ET MOBILE.** Pour que les fonctionnalités en ligne de ce jeu fonctionnent correctement, vous devrez posséder et entretenir une connexion Internet adéquate. SCEA et ses filiales ne sont associés à aucun fournisseur d'accès Internet (FAI), et notamment à aucun opérateur de points d'accès public et de réseau mobile (collectivement "FAI"). Les frais de votre FAI en lien avec votre utilisation en ligne du jeu sont à votre charge. SCEA n'est pas responsable des frais, taxes, dégâts ou blessures consécutifs ou liés à votre utilisation des services d'un FAI. Lorsque vous accédez à Internet, vous fournissez des informations directement au FAI, et non à SCEA. Ces informations sont collectées par le FAI. Avant d'accéder à Internet, il est recommandé de lire attentivement l'accord utilisateur, les conditions d'utilisation et la charte de confidentialité du FAI.

12. GARANTIE/MISE EN GARDE/LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ. DANS LES LIMITES PRÉSENTÉES DANS CET ACCORD, LE LOGICIEL ET TOUS LES SERVICES ASSOCIÉS SONT FOURNIS "EN L'ÉTAT" ET, DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LES LOIS EN VIGUEUR, SCEA EXCLUT TOUTE GARANTIE DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, EXPLICITE OU IMPLICITE, ET NOTAMMENT TOUTE GARANTIE DE VALEUR MARCHANDE OU D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. Sans limiter la portée de ce qui précède, SCEA ne promet pas que le Logiciel fonctionnera correctement avec tous les stockages par carte mémoire ou autres appareils périphériques. De temps à autre, vous pourrez rencontrer des problèmes de disponibilité, d'accès, de délai ou d'échec de fonctionnement indépendants du contrôle immédiat et raisonnable de SCEA. Dans le cas d'un contentieux quant à la fonctionnalité en ligne du Logiciel, vous acceptez que l'entière responsabilité de SCEA et de ses filiales soit limitée à la réparation ou au remplacement du logiciel de jeu au gré de SCEA. SCEA peut, à sa discrétion, décider d'interrompre à tout moment l'hébergement du serveur du jeu. SCEA ne saurait être tenu responsable d'une telle interruption. SCEA ne saurait être tenu responsable des violations du présent Accord de votre fait ou du fait de tout autre joueur.

13. MODIFICATION. SCEA peut, à sa seule discrétion, modifier à tout moment les termes de cet Accord. Vous êtes tenu responsable de prendre connaissance des termes de cet Accord chaque fois que vous vous connectez pour jouer. Dès lors que vous avez accepté le présent Accord et joué au jeu en ligne, vous reconnaissez être lié par les termes en vigueur de l'Accord. Pour imprimer la version la plus récente de cet Accord, rendez-vous à la page www.us.playstation.com/support/useragreement sur votre ordinateur.

14. CONTENU GÉNÉRÉ PAR L'UTILISATEUR. Ce jeu peut inclure des outils pouvant vous donner la possibilité de communiquer avec d'autres joueurs et de créer, publier et distribuer différentes formes de contenu, pour et en lien avec le jeu, notamment des images, des photographies, des vidéos, du contenu en lien avec le jeu (niveaux, personnages, etc.) et toutes autres informations (individuellement et collectivement, "Contenu généré par l'utilisateur"). Vous reconnaissez que SCEA et les autres créateurs de Contenu généré par l'utilisateur ont des droits dans leur contenu respectif soumis aux droits d'auteur et à d'autres lois applicables, et qu'à moins de dispositions expresses figurant dans cet Accord, ces droits ne vous sont ni cédés sous licence, ni autrement transférés. Vous acceptez l'entière responsabilité de votre utilisation de tout Contenu généré par l'utilisateur qui enfreindrait ces droits.

Vous acceptez de ne pas créer, transférer, partager, envoyer, soumettre ou mettre en ligne tout Contenu généré par l'utilisateur :

- (a) protégé par les droits d'auteur, brevet, marque commerciale ou secret commercial, ou autrement assujéti à des droits de propriété, et notamment des droits de vie privée et de publicité (à moins que vous ne soyez le propriétaire légitime ou que vous ayez reçu son autorisation);
- (b) contenant des affirmations frauduleuses ou des déclarations inexactes dommageables pour SCEA ou tout autre tiers;
- (c) contenant des déclarations ou du matériel dénigrant, ridiculisant ou méprisant envers SCEA ou tout autre tiers;
- (d) obscène, diffamatoire, menaçant, harcelant, abusif, pornographique, haineux, raciste, ou encourageant un comportement contraire à la loi ou inapproprié;
- (e) sous forme de publicité ou de sollicitation commerciale;
- (f) usurpant une identité; ou
- (g) contraire aux règles de Comportement en ligne, à d'autres termes de cet Accord, aux termes des Conditions d'utilisation et de l'Accord utilisateur de PlayStation®Network (PSN), ou à toutes autres conditions liées à ce jeu.

Vous reconnaissez que SCEA ne saurait être tenu responsable du Contenu généré par l'utilisateur envoyé ou publié par vous-même ou par d'autres. SCEA ne revendique pas la propriété du Contenu généré par l'utilisateur que vous envoyez ou rendez disponible dans le cadre du jeu, et SCEA décline expressément toute responsabilité en lien avec tout Contenu généré par l'utilisateur. SCEA n'est pas tenu de présélectionner le Contenu généré par l'utilisateur.

SCEA a le droit de modifier, supprimer, bloquer ou refuser de publier tout Contenu généré par l'utilisateur envoyé par un réseau ou un site Internet, et notamment, sans s'y limiter à PlayStation®Network, pour quelque raison que ce soit et sans préavis, mais ne peut être tenu de le faire et n'est pas responsable des échecs ou des délais intervenant dans ce processus.

15. LICENCE DE SCEA POUR LE CONTENU GÉNÉRÉ PAR L'UTILISATEUR.

(a) En publiant, transférant, partageant ou envoyant du Contenu généré par l'utilisateur, de quelque manière que ce soit, vous accordez à SCEA, ses filiales, ses bailleurs de licence, ses distributeurs et aux autres utilisateurs du Logiciel une licence non-exclusive, mondiale, intégralement libérée, transférable, irrévocable, exempte de redevances et perpétuelle pour modifier, adapter, traduire, créer des œuvres dérivées, interpréter et afficher votre Contenu généré par l'utilisateur;

(b) En envoyant ou en mettant en ligne pour SCEA du Contenu généré par l'utilisateur de quelque manière que ce soit, vous accordez à SCEA, ses filiales, ses bailleurs de licence et ses distributeurs une licence non-exclusive, mondiale, intégralement libérée, transférable, irrévocable, exempte de redevances et perpétuelle pour publier et distribuer votre Contenu généré par l'utilisateur (gratuitement ou à but lucratif) et pour utiliser votre Contenu généré par l'utilisateur à des fins marketing et promotionnelles en connexion avec le jeu, tout système de loisir interactif PlayStation ou tout autre aspect commercial de SCEA; et

(c) Par la présente :

- (i) Vous reconnaissez avoir reçu par cet Accord bonne et valable contrepartie de la part de SCEA pour la licence des droits de votre Contenu généré par l'utilisateur;
- (ii) Vous reconnaissez que votre création ou distribution de Contenu généré par l'utilisateur n'est d'aucune manière basée sur l'attente d'une compensation de la part de SCEA, ses filiales, ses bailleurs de licence ou ses distributeurs;

(iii) Vous reconnaissez que SCEA, ses filiales, ses bailleurs de licence et ses distributeurs peuvent, sans pour autant y être obligés, utiliser votre nom, nom d'utilisateur ou toute marque commerciale applicable en connexion avec la distribution de votre Contenu généré par l'utilisateur; et

(iv) Vous garantisiez et déclarez que : (A) vous avez créé votre Contenu généré par l'utilisateur; (B) vous possédez tous les droits nécessaires liés à votre Contenu généré par l'utilisateur pour répondre à vos obligations telles que présentées dans cet Accord; et (C) votre Contenu généré par l'utilisateur n'enfreint pas la propriété intellectuelle ou d'autres droits d'un tiers, n'est pas obscène, diffamatoire ou injurieux, et n'est ni une publicité, ni une sollicitation commerciale.

16. DÉCHARGE ET INDEMNISATION. Vous acceptez de décharger SCEA, ses filiales, ses bailleurs de licence, ses distributeurs et ses employés et agents (les "Parties SCEA") des réclamations, demandes et dommages (réels et indirects) consécutifs ou liés de quelque façon que ce soit à un litige ou un contentieux ayant pour lien ou origine une transaction, un accord ou un arrangement avec un autre utilisateur, un développeur ou un tiers, en connexion avec le Logiciel ou du Contenu généré par l'utilisateur. Vous acceptez de ne pas mêler les Parties SCEA à de tels litiges ou contentieux. Dans le cas contraire, vous serez redevable des frais et frais juridiques des Parties SCEA et devrez les indemniser comme expliqué ci-dessous.

Vous acceptez d'indemniser et d'exonérer les Parties SCEA, et notamment tous frais juridiques raisonnables, en cas de réclamation ou demande faite par un tiers et résultant de votre violation du présent Accord ou de votre utilisation du Contenu généré par l'utilisateur.

17. DIVERS. Le présent Accord sera analysé et interprété conformément aux lois de l'État de Californie applicables aux contrats exécutés et signés dans l'État de Californie. Les deux parties acceptent de se soumettre à la compétence personnelle des tribunaux de Californie et acceptent que tout litige survenant à l'occasion ou dans le cadre du présent Accord soit porté devant un tribunal du Comté de San Mateo, Californie. Si une quelconque disposition (ou toute partie) du présent Accord est jugée invalide ou inapplicable, cette disposition sera modifiée dans la limite nécessaire pour la rendre valide et applicable, et la validité et la force exécutoire des autres dispositions de l'Accord n'en seront pas affectées. Cet Accord et les Conditions d'utilisation/Accord utilisateur de PSN constituent la totalité de l'accord entre les parties en relation avec l'objet de la présente et remplacent l'ensemble des négociations et engagements écrits et oraux antérieurs ou concomitants, intégrés à cet accord.

GARANTIE LIMITÉE — PARTIE 1

Sony Computer Entertainment America LLC (« SCEA ») garantit à l'acheteur original de ce produit que le produit sera exempt de défauts matériels et opérationnels pendant une période d'un (1) an à compter de la date d'achat originelle. Cette garantie ne s'applique pas aux produits consommables (tels que les piles). Si un défaut se produit au cours de la période couverte par la garantie, alors SCEA accepte, sur réception d'une preuve d'achat et pendant une période d'un (1) an de réparer le produit défectueux vendu, ou de remplacer le produit défectueux par un produit « de fabrication certifiée ». Dans le cadre de cette garantie limitée, « de fabrication certifiée » signifie un produit qui a été fait/refait selon les spécifications originales. Cette garantie ne s'applique pas et s'annule si le défaut de produit SCEA a été cause par l'abus, la mauvaise utilisation, le mauvais entretien, la négligence, ou des moyens autres que d'un défaut dans les matériaux ou la fabrication.

GARANTIE LIMITÉE — PARTIE 2

CETTE GARANTIE ANNULE TOUTES LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REVENDICATION OU DEMANDE D'INDEMNISATION DE TOUTE NATURE NE LIERA SCEA. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET DE COMPATIBILITÉ POUR UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE D'UN (1) AN DÉCRITE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, SCEA N'EST RESPONSABLE DES DOMMAGES FORTUITS OU CONSÉCUTIFS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL SCEA. CERTAINS ÉTATS N'AUTORISENT PAS DE LIMITATION SUR LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE OU D'EXCLUSION DE RESPONSABILITÉ, NI DE LIMITATIONS EN CAS DE DOMMAGES CONSÉCUTIFS. AINSI, LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS DE RESPONSABILITÉ CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOTRE SITUATION.

Cette garantie vous donne des droits juridiques spécifiques. Vos droits peuvent varier selon l'état ou la province où vous vous trouvez. Cette garantie est valide seulement aux États-Unis et au Canada.

Le logo Sony Computer Entertainment est une
marque commerciale de Sony Corporation.
«PlayStation», les logos de la famille «PS» et le
logo PS Vita sont des marques commerciales de
Sony Computer Entertainment Inc.

Pour plus d'informations sur ce
jeu s'il vous plaît visitez
www.playstation.com



PlayStation®